
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
NOTICIAS
¡Mira cómo es el nuevo Pokémon Torouze de DS!
Nº 66
Por los expertos de Nintendo Acción
14 PÁGINAS
Pistas y trucos para acabar la aventura
Las mejores tácticas para combatir
Píllate a Regice, Registeel y Regirock
Gana ya los 14 símbolos del Frente
¡CON LAS CLAVES PARA VENCER A LOS ENTRENADORES DEL FRENTE DE BATALLA!
[2ª] ENTREGA y final
GUÍA DE RECORRIDO POKéMON ESMERALDA
¡Y también los trucos más chulos para tus juegos!



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Diaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Dominguez
•**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡¡HAZ SUPER-COMBOS CON POKéMON!!



Ditto, como sabes, puede relacionarse con cualquier otra especie. Por eso en «Torouze» hará de "comodín".



LAS FICHAS con las que jugaremos serán caras de Pokémon de todas las ediciones. Totalmente conocidas por los Pokéfans.

¡¡HAZTE CON TODOS LOS POKéMON!!

En el modo Historia tendrás que conseguir líneas verticales u horizontales de unos Pokémon concretos.

¡¡EL NUEVO PUZZLE POKéMON ES FLIPANTE!!

¡Al fin probamos el nuevo «Pokémon Torouze» de DS!

¡Acaba de salir en Japón y ya está entre los 10 más vendidos! ¿Por qué? ¡Porque es un puzzle divertidísimo, con Pokémon por toda partes, y usa las dos pantallas de DS!

Nosotros ya hemos echado "una partidita" (han sido catorce o quince, pero bueno) y podemos contarte de primera mano que enganchaaa... engancha mucho. Muchísimo. ¡Una barbaridad! Como **se juega solo con tu puntero y el objetivo principal es hacer filas o columnas de cuatro Pokémon** iguales o más, resulta facilísimo jugar y sacarse unos buenos puntos ya en la primera partida.

Pero, claro, a medida que te echas tus "partidolas", vas profundizando en el juego, y encontrando nuevas maneras de "combear", y...

¡Y te flipas con los Pokémon!

El juego ofrece varios modos de juego. Entre ellos, **un modo historia en el que tendrás que ir conquistando las bases de los malos** (un señor con mostacho que no nos suena de ningún otro título Pokémon, es el jefe de los malos) a la vez que va subiendo el nivel de dificultad. Pero el que manda, con el que te puedes tirar media hora con la lengua fuera, de puro esfuerzo, es el modo arcade. La gracia del tema está en que tú, **lo único que haces con el puntero es mover las filas a izquierda o derecha,** como te convenga para conseguir una columna de cuatro Pokémon iguales. Eso, o empujar las columnas de Pokémon hacia abajo, para formar una línea en horizontal. Los Pokémon que vayas empujando hacia la parte inferior volverán a caer por arriba, y **si alguna columna toca la parte superior de la pantalla de arriba... ¡adiós a la partida!** Así que tampoco te creas que moverás muchas columnas, ni que la cosa resulta tan fácil. Bueno, resultará. Porque el juego no aterrizará en tierras españolas hasta bien entrada la primavera.

[2ª] ENTREGA y final

Pokémon Esmeralda Guía de recorrido

En esta última entrega vamos a ganarlo todo. Primero salvaremos el mundo de la destrucción, luego ganaremos la Liga Pokémon, después capturaremos a los legendarios y finalmente nos adentraremos en el fantástico Frente de Batalla en el que vamos a demostrar cómo se las gastan los maestros.

















CIUDAD ARBORADA: UNA MEDALLA PARA VOLAR

Tras ayudar a Erico con el generador de Malvalona (y recibir la preciada MT 24 o rayo) toca marcharse de Ciudad Malvalona. Sal por la parte este, entra en la **Ruta 118** y utiliza Surf para atravesar a la otra orilla. Fíjate en el chaval de la **gorra roja** que hay en esa zona y habla con él. Te dará una **Caña Buena** [1], una caña de pescar con la que podrás pescar muchos más Pokémon acuáticos que con la Caña Vieja.

Si continúas caminando por la Ruta 118, pronto te encontrarás con el bueno de **Máximo.** ¿No te acuerdas de él? Pues haz memoria, hombre. Se trata del chaval al que entregaste una carta en Cueva Granito [2]. Charla con él un ratito y cuando termines continúa tu camino.

Pronto verás un camino que lleva hacia el norte, a la **Ruta 119,** pero de momento no lo tomes y continúa caminando hacia la derecha por la **Ruta 123.** En cuanto llegues a la **Casa del Bayólogo** [3], eches un vistazo a su plantación de bayas y entres a charlar con él y con su mujer [4], te darás cuenta de que ha merecido la pena explorar esta ruta antes de continuar rumbo a por la siguiente medalla.

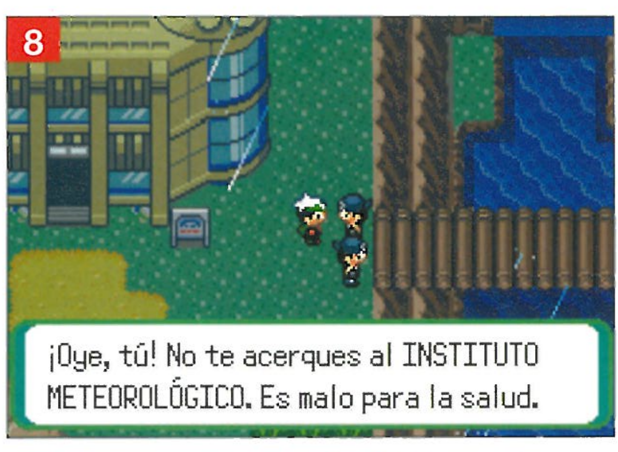
Regresa al punto de la Ruta 118 en el que viste el camino que se dirigía hacia el norte [5] y tómalo. Te acabas de adentrar en la Ruta 119, que es una ruta bastante larga que se dirige hacia el norte. En esta ruta las tormentas son muy frecuentes, así que no te asustes. Camina, monta en bici y pelea con otros entrenadores [6]. Por cierto, en esta ruta encontrarás una rampa que solo puedes superar si usa la **Bici Carreras,** así que no la olvides [7].

LÍDER DE GIMNASIO

ALANA

Alana lidera el gimnasio de Ciudad Arborada con un equipo formado por **Swablu Nv. 29, Pelipper Nv. 30, Tropius Nv. 29, Skarmory Nv. 31 y Altaria Nv. 33.** El combate con Alana resultará más fácil si tienes algún Pokémon fuerte con **ataques de tipo Eléctrico, Hielo o Roca.** Recibirás la **Medalla Pluma,** y podrás usar Vuelo para ir a cualquier ciudad de Hoenn.



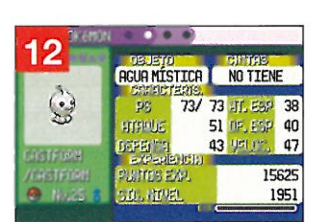












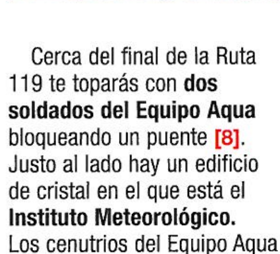


LOS CONSEJOS DE OAK



MT11, DÍA SOLEADO

Al principio de la Ruta 120 hay un pequeño lago, pero las escaleras que llevan hasta la orilla las bloquea un Kecleon. Cuando tengas el Detector Devon, podrás usarlo para quitarlo de enmedio y luego hacer Surf hasta la **Gruta Solar. Dentro, encontrarás la única MT 11 (Día Soleado)** que hay en Hoenn. Enseña este movimiento a tu mejor Pokémon de Fuego, úsalo nada más salir a combatir y verás cómo **brilla el sol durante cinco turnos.** Gracias a ello el **poder de los ataques de Fuego se multiplicará por 1,5.**



Cerca del final de la Ruta 119 te toparás con **dos soldados del Equipo Aqua** bloqueando un puente **[8]**. Justo al lado hay un edificio de cristal en el que está el **Instituto Meteorológico.** Los cenutrios del Equipo Aqua están muy interesados en que no entres ahí, así que ya sabes lo que tienes que hacer.

En la planta baja del Instituto Meteorológico verás una cama en la que podrás recuperar a tu equipo **[9]**. Al ladito tienes también un ordenador como el de los Centros Pokémon por si quieres cambiar tu equipo para las batallas que te esperan. Sí, sí, mogollón de batallas, porque tendrás que luchar contra todos los soldados del Equipo Aqua que hay repartidos por la planta baja y el primer piso **[10]**. Por eso te dan la oportunidad de cambiar de equipo.

Cuando venzas al Equipo Aqua, los científicos del instituto te regalarán un **Castform [11]** en agradecimiento por tu buena acción. Deberías incorporar a este Pokémon a tu equipo; sus movimientos para cambiar el clima y su habilidad para modificar su tipo según el tiempo que haga, pueden echarte una manita en muchos combates dos contra dos. Además, no olvides que el Castform que te entregan lleva equipado **Agua Mística,** un objeto que aumenta el poder de los ataques de agua **[12]**.

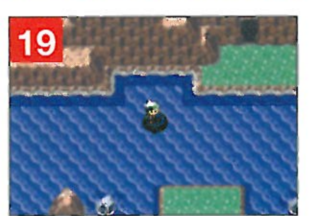
Bueno, en el Instituto Meteorológico has oído que los del Equipo Aqua han salido pitando a **Monte Pírico** persiguiendo a una banda del Equipo Magma. Echa un vistazo al mapa, sal y avanza por el puente. Al otro lado encontrarás al rival para disputar la tercera batalla. Ten cuidado porque esta vez te lo pondrá difícil (aunque seguro que tú puedes con él rápidamente) pero como premio por tu victoria te entregará la **MO02 o Vuelo [13]**. Si enseñas esta MO al Pokémon adecuado, cuando tengas la medalla de Ciudad Arborada podrás volar a todas las ciudades que hayas visitado anteriormente. ¿No te mola? ¡Pero si es flipante! Después de vencer al rival otra vez veremos a **Treto.** ¿Qué querrá de ti este buen hombre? Ya queda menos para saberlo...

Cuando salgas de la Ruta 119 llegarás a **Ciudad Arborada,** una ciudad maravillosa en la que todo el mundo tiene su casa en los árboles. Verás que aquí hay un nuevo gimnasio, pero parece que algo invisible bloquea el acceso **[14]**. En fin, no te queda













más remedio que seguir tu camino, así que sal de la ciudad por la parte este y entra en la **Ruta 120.**

Avanza por la Ruta 120 y pronto llegarás a un puente en el que verás de nuevo a **Máximo.** El chaval anda experimentando con el **Detector Devon,** un objeto que sirve para ver **Pokémon invisibles.** Te vendrá al pelo, porque junto a Máximo hay algo invisible que bloquea el paso, así que el chaval te hará una demostración práctica de su utilidad y verás como de pronto aparece un Pokémon llamado **Kecleon.** Procura capturarlo porque este Pokémon es bastante rarito. En fin, cuando la batalla contra Kecleon termine, el amiguete Máximo te entregará el **Detector Devon** [15] y así no tendrás que depender de él.

¡Anda! A lo mejor resulta que el **gimnasio de Ciudad Arborada estaba bloqueado por un Kecleon.** Más vale que vuelvas y lo compruebes. Usa el Detector Devon junto al gimnasio y verás que efectivamente era uno de estos simpáticos Kecleon el que te impedía el paso [16].

Cuando hagas que Kecleon desaparezca, entra en el gimnasio y derrota a Alana para conseguir la Medalla Pluma.

CIUDAD ALGARIA: LA MEDALLA MENTE Y LA MO BUCEO

Después de ganar la medalla de Ciudad Arborada, vuelve a la Ruta 120 y camina hacia el sur. Al final de esta ruta entrarás en la **Ruta 121** y verás de nuevo una reunión de los soldados del Equipo Aqua [17]. Están confabulándose y parece que han decidido pirarse a Monte Pírico a toda velocidad.

Ya sabes que tienes que ir a Monte Pírico, pero como es posible que tus Pokémon necesiten descansar, mejor continúa rumbo este por la Ruta 121 y acércate al **Centro Pokémon de Ciudad Calagua.** Ya explorarás esta ciudad un poco más adelante. Pero bueno, si antes de irte te acercas a la **Sala de Concursos,** podrás conseguir el **Tubo PokéCubos.** Este objeto es imprescindible para acceder a la **Zona Safari,** y al volver a la Ruta 121 quizá te apetezca entrar para divertirte rato y **capturar Pokémon raros** como **Pikachu, Heracross o Psyduck** [18].

Venga, ahora surfea hacia el sur por la **Ruta 122** y pronto verás el acceso a **Monte Pírico** [19]. En cuanto entres, lo primero que encontrarás es un **cementerio Pokémon** [20]. Tiene varios pisos y será mejor que los recorras todos porque vas a hallar objetos muy interesantes, como **dos tipos de inciensos muy raros.**



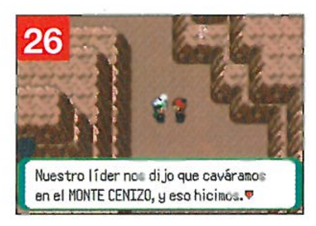















LIDER DE GIMNASIO

VITO Y LETI

Estas gemelas te retarán a un duro **combate 2 contra 2 con un equipo formado por Claydol (Nv. 41), Xatu (nv. 41), Lunatone (Nv 42) y Solrock (Nv 42).** Claydol es de tipo Tierra-Psíquico y Lunatone y Solrock son de tipo Roca-Psíquico, así que contra ellos usa ataques de tipo Agua, Siniestro o Fantasma. Contra Xatu, que es de tipo Volador-Psíquico, puedes usar ataques de tipo Roca, Eléctrico, Siniestro o Fantasma. Cuando derrotes a las gemelas, obtendrás la **Medalla Mente** y gracias a ella podrás usar **Buceo y explorar el fondo del mar.**



En la planta baja del cementerio de Monte Pírico hay una salida que lleva a la parte exterior del monte [21]. Desde aquí podrás subir por la ladera hasta el **santuario** que hay en la cumbre. En cuanto veas niebla, sabrás que estás muy cerca de la cima. Además, pronto divisarás a miembros del Equipo Aqua con ganas de bronca [22], como casi siempre estos tíos peleones.

Después de combatir contra varios miembros del Equipo Aqua, verás al **líder Aquiles robando un misterioso objeto llamado ESFERA ROJA** [23]. Pero ahí no acaba la cosa porque al parecer los del Equipo Magma se ha adelantado y han robado otro objeto llamado **Esfera Azul.** La pareja de ancianos que guarda las esferas te hablará de lo importante que es, por el bien de todo Hoenn, que ambas esferas permanezcan juntas. Además, la anciana te dará el **Signo Magma,** un objeto que, con las prisas, perdieron los malvados del Equipo Magma.

¿Te acuerdas del soldado del Equipo Magma que viste en el Desfiladero? Pues ha llegado la hora de volver hasta allí. Para ir al **Desfiladero** lo más fácil es volar a Pueblo Lavacalda y desde allí ir a la **Ruta 112** para tomar el **Teleférico** hasta la cima de **Monte Cenizo.** Baja por el Desfiladero con el **Signo Magma** en la mochila y verás como al aproximarte al lugar en el que viste al soldado del Equipo Magma, la tierra tiembla [24] y **se abre la entrada a la Guarida Magma** [25].

Tu objetivo dentro de la Guarida Magma es llegar hasta la sala del **líder Magno.** Para ello antes tendrás que combatir por varias salas contra soldados del Equipo Magma [26].

Cuando llegues junto a Magno, verás que su intención



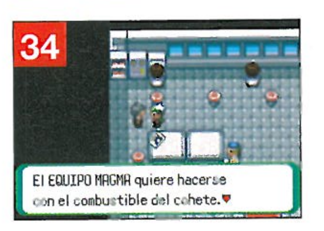














es usar la Esfera Azul para **despertar al legendario Groudon** de su largo sueño y utilizarlo para sus planes [27]. Sin embargo, todo le saldrá mal y te retará a un difícil combate contra un equipo formado por los siguientes Pokémon: Mightyena (Nv. 37), Crobat (Nv. 38) y Camerupt (Nv. 39).

Tras derrotar a Magno, vuela a **Ciudad Portual** y recupera a tu equipo. Al norte del Centro Pokémon verás algo curioso, hay unos reporteros entrevistando al Cap. Babor. Habla con él y sabrás que el buen señor ha descubierto una **extraña caverna en las profundidades de la Ruta 128** [28]. En ese momento los malvados del Equipo Aqua robarán el submarino del capitán y pondrán rumbo a su Guarida, que está en la bonita Ciudad Calagua [29].

Vuelve volando a Ciudad Calagua y, antes de buscar la Guarida Aqua, date un garbeo por la zona. Aquí encontrarás **un gran Centro Comercial** en el que tienen todo tipo de artículos para entrenadores. Justo en la puerta encontrarás de nuevo al **rival esperándote para la cuarta batalla** [30], desde luego eso es un tío insistente, menudo pesado.

Tras derrotar al rival podrás entrar en el Centro Comercial. Presta mucha atención a la **Lotería Pokémon** que celebran en la planta baja. Si hablas con la señorita de la derecha que hay detrás del mostrador, podrás conseguir un billete que quizá esté **premiado con una Máster Ball** [31].

Bueno, ha llegado la hora. Ve al este, a la **playa de Ciudad Calagua y haz surf** hacia el norte hasta que veas la entrada de la Guarida Aqua. Dentro de la Guarida hay que luchar contra varios soldados del Equipo Aqua. No olvides que en una de las salas hay una **Máster Ball,** aunque si te olvida, podrás regresar a por ella [32]. En la parte inferior de la Guarida está el **submarino robado,** pero en cuanto llegues verás que el dichoso submarino pone rumbo a la Ruta 128 [33].

Sal de la Guarida y vuelve a la playa de Ciudad Calagua. Ahora ya puedes surfear por la Ruta 124 rumbo al este hasta llegar a **Ciudad Algaria.**

Al este de Ciudad Algaria hay un **Centro Espacial** muy chulo que deberías visitar porque mola todo (y pueden suceder cosas sorprendentes). Por el camino te encontrarás a **Treto** que te advertirá de que una



LOS CONSEJOS DE OAK

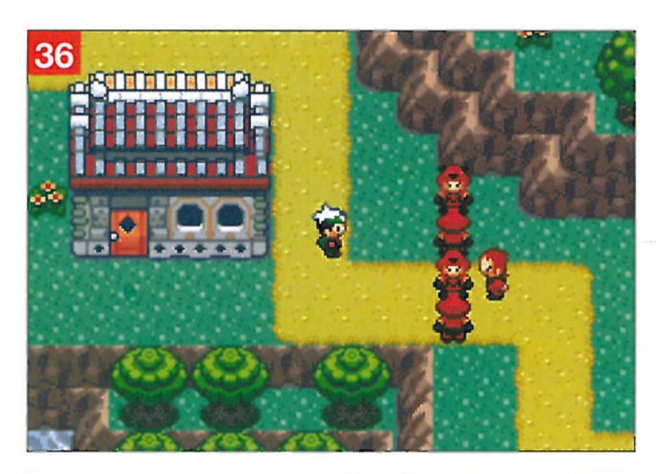


VUELVE A ZONA SAFARI

Cuando ganes la Liga Pokémon, en la Zona Safari aparecerá un área nueva justo a la derecha de la entrada. En ella encontrarás los siguientes Pokémon:

- **Zona norte del área nueva:** Aipom, Hoothoot, Houndour, Ledyba, Miltank, Pineco, Shuckle, Sunkern y Teddiursa.
- **Zona sur del área nueva:** Aipom, Gligar, Goldeen, Hoothoot, Magikarp, Mareep, Marill, Octillery, Quagsire, Remoraid, Snubbull, Spinarak, Stantler, Sunkern y Wooper.

36



37



38



39



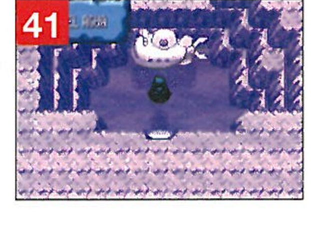
42



40



41



LÍDER DE GIMNASIO

GALANO

Este líder es un auténtico galán, pero luchando es un auténtico salvaje. Tiene un equipo formado por **Luvdisc (Nv. 41), Sealeo (Nv. 43), Whiscash (Nv. 41), Crawdaunt (Nv. 43) y Kingdra (Nv. 46).** Menos a Whiscash (que es de tipo Agua-Tierra) a todos los Pokémon de Galano les sentará bastante mal un buen ataque Eléctrico. Para dejar patidifuso a Wischash lo mejor es que uses un ataque de tipo Planta. Aunque Blaziken es de tipo Fuego, si conoces un buen ataque de tipo Lucha y está por encima del nivel 55, puede echarte una manita.



amenaza se cierne sobre la ciudad. Dentro del Centro del Espacial, Máximo te contará que el Equipo Magma anda tramando dar un golpe gordo, así mejor que estés en guardia **[34]**, preparado para cualquier cosa que pase.

Ahora toca ir a por otra medalla, aunque antes de ir al gimnasio puedes ir a la casa que hay a la derecha del y hacerte con una **Supercaña** **[35]**. En el gimnasio lucharás contra las gemelas Vito y Leti y cuando las venzas (mira el recuadro de la página anterior para tomar una estrategia) obtendrás la Medalla Mente.

Cuando salgas del gimnasio echa un vistazo por la ciudad y verás a un regimiento de soldados Magma poniendo rumbo al Centro Espacial **[36]**. Ve para allá corriendo, lucha contra los soldados que hay en la planta baja y únete a Máximo en el primer piso para que los zumbados del Equipo Magma recuperen la razón **[37]**.

Tras zurrar a los malos, haz una visita a Máximo. Vive en la casa que hay al noroeste de la ciudad. Te dará la **MO08 o Buceo** **[38]**. Con esta MO ya puedes explorar el fondo del mar. Enséñasela a un Pokémon de tu equipo.

ARRECÍPOLIS: EL PODER DE RAYQUAZA Y LA MEDALLA LLUVIA

Tras ganar la medalla de Ciudad Calagua puedes ir al norte, a la **Ruta 125 y explorar la Cueva Cardumen.** Sin embargo, lo más urgente es ir a la Ruta 128 a ver qué demonios hacen los del Equipo Aqua. Ve al suroeste de Ciudad Calagua y empieza a surfear hasta entrar en la Ruta 127 **[39]**.

La Ruta 127 es bastante larga, pero no desesperes. Sigue rumbo al sur, todo recto, y en cuanto llegues a la Ruta 128 usa Buceo en la primera zona en la que el agua esté oscura, y sumérgete **[40]**. Viaja por el fondo del mar hasta que encuentres la entrada a una gruta. Dentro hallarás el **submarino robado** **[41]** y cuando vayas a la superficie verás que estás nada menos que en la Caverna Abisal.

La **Caverna Abisal** está llena de salas, de puzzles y de miembros del Equipo Aqua a













los que tienes que derrotar. **En la zona más profunda de la Caverna Abisal encontrarás al legendario Kyogre,** pero está dormido. En cuanto te pongas frente a él aparecerá **Aquiles, el líder del Equipo Aqua,** para intentar quitarte de enmedio **[42]**. Cuando venzas a Aquiles, el gran **Kyogre despertará y desaparecerá.** Al parecer, la Esfera Roja no puede controlar su poder. De repente, aparecerán los del Equipo Magma y todos regresaréis a la superficie a ver el desastre que se ha organizado **[43]**. ¡Menudo lío, chavales! **¡Se ha desatado el diluvio universal!**

Después de una interesante conversación entre los líderes aterrorizados del Equipo Aqua y Magma, aparecerá por allí el bueno de Máximo. La catástrofe parece inminente, pero Máximo opina que **en Arrecípolis** se puede intentar algo para que la paz vuelva a Hoenn, así que allá vamos.

Surfea rumbo norte por la Ruta 128 y regresa a la Ruta 127. Sigue hacia el norte, a mitad de la ruta gira a la izquierda y entra en la **Ruta 126 [44]**. Sigue avanzando hacia el oeste y pronto verás unas **rocas de color blanco.** Para entrar en **Arrecípolis** tienes que usar Buceo en la zona de aguas profundas. Se trata de avanzar por el fondo del mar hacia el sur, hasta encontrar una cueva submarina **[45]**. Entra y, en cuanto salgas a la superficie, estarás en la bonita Arrecípolis.

¡Menuda la que hay montada! **Groudon y Kyogre** están combatiendo **[46]** y como sigan así **Hoenn va a quedar destruido.** En fin, verás que los líderes del Equipo Aqua y Magma andan cerca del gimnasio de Arrecípolis, los pobres están aterrados y no saben qué hacer. Sin embargo, Máximo sí que tiene una idea **[47]**. Habla con él y te llevará a la **Cueva Ancestral para que conozcas a Plubio.** Este chaval



LOS CONSEJOS DE OAK



EL GIMNASIO ARRECÍPOLIS

Llegar hasta el líder Galano puede costarte un poquito, así que te vamos a echar una mano. En este gimnasio verás un total de **tres zonas con losetas heladas** y en cada una de ellas los pasos correctos para no caerse son:

Zona inferior: Arriba, izquierda, arriba, derecha, derecha, arriba, izquierda.

Zona media: Arriba, izquierda tres veces, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, derecha, derecha, abajo, derecha, derecha, arriba, arriba, izquierda tres veces.

Zona superior: Arriba, izquierda, izquierda, arriba, izquierda, abajo, izquierda, izquierda, 3 arriba, derecha, abajo, derecha, derecha, arriba, derecha, abajo, derecha, abajo, derecha, abajo, derecha, arriba, derecha, derecha, abajo, derecha, 3 arriba, izquierda, izquierda, abajo, izquierda, arriba, izquierda, izquierda.











54
MAGNO: Así que GROUDON y KYOGRE no eran los únicos POKéMON antiguos...



era el antiguo líder del gimnasio de Arrecípolis, pero ocurrió algo y ahora el gimnasio lo dirige su mentor **Galano.**

Cuando charles con Publio, sabrás que hay un **tercer legendario llamado Rayquaza** cuya actuación, hace muchos años, apaciguó la ira de Groudon y Kyogre [48]. Además también sabrás que Rayquaza se encuentra en el **Pilar Celeste,** así que ya sabes que tu próxima misión consiste en localizar a Rayquaza, porque sólo él puede arreglar esto.

Para ir al Pilar Celeste tienes que salir de Arrecípolis. Después vuelve a la Ruta 126, gira a la derecha y entra en la Ruta 127. Ahora surfea hacia el sur por las rutas 127, 128 y en la 129 gira a la izquierda para seguir rumbo al oeste por las rutas 130 y 131 hasta **Pueblo Oromar** [49]. Aunque el Pilar Celeste está en la Ruta 131 es bueno que te acerques al Pueblo Oromar y eches un vistazo, así podrás recuperar a tus Pokémon y más adelante, cuando quieras volver, podrás hacerlo volando.

En la parte central de la Ruta 131, hacia el norte, hay un pequeño laberinto de rocas y arrecifes. Ahí encontrarás una pequeña isla [50] y en ella hallarás el Pilar Celeste y al bueno de Publio [51]. **Publio volverá a Arrecípolis** y a ti te tocará ir hasta lo alto de la torre a buscar a Rayquaza, a ver qué puede hacer por ti [52].

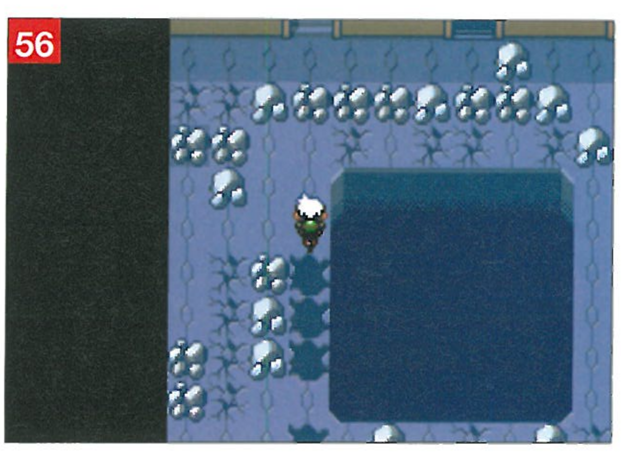
LÍDER DE GIMNASIO

PLUBIO Y EL ALTO MANDO

Para ganar la Liga Pokémon tendrás que enfrentarte al Alto Mando y al Campeón. En total son **cinco entrenadores experimentados** mucho más poderosos que cualquier líder de gimnasio. No se te ocurra plantarles cara si los Pokémon de tu equipo no han superado el nivel 45; ten en cuenta que ellos disponen de Pokémon entre los niveles 46 y 59. Si te fijas en sus equipos y usas los tipos de ataques y Pokémon que te recomendamos, todo será más sencillo.



ENTRENADOR	EQUIPO	ATAQUES PARA VENCERLE
Alto Mando Sixto	Mightyena (Nv. 46), Shiftry (Nv. 48), Cacturne (Nv. 46), Crawdaunt (Nv. 48) y Absol (Nv. 49)	Lucha, Bicho
Alto Mando Fátima	2 Dusclops (Nv. 48 y 51), 2 Banette (Nv. 49) y Sableye (Nv. 50)	Fantasma, Siniestro
Alto Mando Nívea	2 Glalie (Nv. 50 y 52), 2 Sealeo (Nv. 50 y 52) y Walrein (Nv. 53)	Lucha, Eléctrico
Alto Mando Dracón	Shelgon (Nv. 52), Altaria (Nv. 54), Kingdra (Nv. 53), Flygon (Nv. 53) y Salamence (Nv. 55)	Dragón, Hielo
Campeón Plubio	Wailord (Nv. 57), Ludicolo (Nv. 56), Gyarados (Nv. 56), Tentacruel (Nv. 55), Whiscash (Nv. 56) y Milotic (Nv. 58)	Eléctrico, Planta


56



57



58



59



60



61


62

En cuanto Rayquaza te presienta, despertará y saldrá volando rumbo a Arrecípolis, el muy cobarde. Usa Vuelo para regresar a toda máquina a Arrecípolis para contemplar como Rayquaza -que de cobarde no tiene nada- soluciona la crisis [53]. Cuando todo termine habla con los líderes de Magma y Aqua [54] y luego con Plubio para recibir la **MO07 o Cascada** [55].

Ahora ya puedes entrar en el gimnasio y luchar contra el líder Galano por la Medalla Lluvia. ¡Por fin tienes todas las medallas! Ya puedes dirigirte a la Liga Pokémon para convertirte en el próximo campeón del torneo.

LA LIGA POKéMON Y OTRAS MISIONES



Ya tienes las ocho medallas de Hoenn en tu poder, así que puedes poner rumbo a **Ciudad Colosalia,** el lugar en el que se disputa la Liga Pokémon. Sin embargo, ya que sabes donde está Rayquaza y que tienes en tu poder una Máster Ball, puedes plantearte ir a capturarlo antes de abordar el reto de la Liga Pokémon; con él en tu equipo, todo será más fácil. Bueno, piénsatelo, pero si te decides, vuelve al Pilar Celeste, y no olvides la Bici Carreras, la necesitarás [56]. Fíjate que **Rayquaza está en el nivel 70** [57] y como tu equipo estará en niveles inferiores, ni te plantees usar una Ultra Ball.

Cuando pongas rumbo a Ciudad Colosalia tienes que atravesar la Ruta 128 [58] y usar la **MO07 o Cascada** [59]. Ten cuidado porque antes de entrar en el edificio de la Liga tienes que atravesar la **Calle Victoria** [60]. Este lugar es un auténtico laberinto lleno de Pokémon salvajes muy peligrosos, y de entrenadores francamente poderosos. Cerca

LOS CONSEJOS DE OAK

LA CUEVA CAMBIANTE

Cuando ganes la Liga Pokémon, algunas cosas cambiarán de repente en la región de Hoenn. Por ejemplo, si te das un garbeo por la zona este de la Ruta 103, verás que ha aparecido una nueva cueva. Se trata de la **Cueva Cambiante** y es muy parecida a la cueva del mismo nombre que había en las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja. Es decir, al igual que pasaba en estas ediciones, dentro **solo hallarás Zubat salvajes,** aunque existe la posibilidad de que aparezcan otros Pokémon.















de la entrada te enfrentarás una última vez **contra Blasco y su fantástico Gardevoir** [61].

Cuando tengas un equipo realmente preparado para enfrentarte a lo que viene a continuación, dirígete a la Liga Pokémon [62], derrota al Alto Mando y al Campeón Plubio (tienes pistas en el recuadro de la página anterior). Cuando te proclames campeón, la aventura continuará, y te esperan muchas sorpresas.





UN NUEVO COMIENZO: BUSCANDO A GROUDON Y KYOGRE

Tras ver los créditos del juego, empezarás de nuevo en **tu casa de Villa Raíz.** Lo primero que pasará al bajar de tu habitación es que papá te dará un tícket para que puedas **viajar en el S.S. Marea** [63].

Ahora viene algo muy importante, así que presta atención. En la tele verás un **especial informativo** hablando de un misterioso Pokémon que sobrevuela Hoenn. Pero por culpa de una interferencia en la tele, **mamá no se ha enterado del color de ese Pokémon,** así que te lo preguntará a ti [64]. **Si le dices que el Pokémon es rojo, podrás capturar a Latias,** pero si le dices que es azul, entonces el que aparecerá por las rutas de Hoenn será Latios.

Cuando salgas de casa, tendrás otra sorpresa más. Verás al **Prof. Abedul y al rival,** y todos juntos iréis al laboratorio para **actualizar tu Pokédex a la Pokédex Nacional** [65]. Con ella podrás clasificar a los Pokémon de Hoenn y a los de otras regiones.

Bueno, ahora toca subir al ferry S.S. Marea. Lo verás en **Ciudad Portual,** aunque si te fijas bien en lo que dice el marinero que está junto al Cap. Babor, algo raro sigue pasando en determinadas zonas de Hoenn. Solo los del Instituto Meteorológico saben algo, así que ve para allá [66].

Cuando llegues al Instituto Meteorológico sube al primer piso y habla con el científico. Las repuestas que te puede dar son las siguientes:

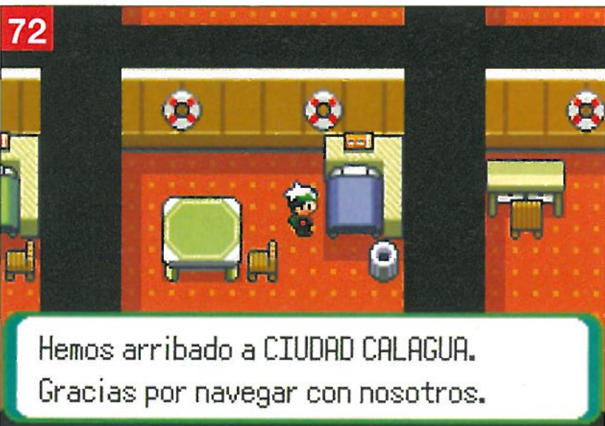
- **Hay sequía en las rutas 114, 115, 116 o 118** [67].
- **Hay inundaciones en las rutas 105, 125, 127 o 129.**

Supongamos que te ha dicho que hay sequía en la Ruta 118. Ve para allá y en cuanto entres en la ruta verás que hace mucho sol; además, en algún lugar verás la entrada a una cueva que antes no estaba [68]. Esta cueva se llama **Cueva Terrena** y dentro encontrarás al legendario **Groudon** [69] **en el nivel 70.** Cuando lo captures, la sequía cesará en un pis-pas.

Ya has vito que Groudon era el responsable de la sequía















en la Ruta 118. Si el científico del Instituto Meteorológico te hubiera hablado de otra ruta, tendrías que haber hecho lo mismo, es decir, buscar la Cueva Terrena en esa ruta. Ten en cuenta que **Groudon se mueve entre las rutas 114, 115, 116 y 118,** así que si no vas inmediatamente a la ruta que te digan, la Cueva Terrena cambiará de lugar.

Una vez que te hagas con Groudon (o Kyogre), tienes que volver al Instituto Meteorológico y preguntar de nuevo. Si fuiste a por Groudon, esta vez el científico te hablará de inundaciones en alguna ruta. Supongamos que es en la Ruta 125; pues nada, pones rumbo para allá. Cuando llegues, verás que está diluviando y si exploras la ruta a conciencia, encontrarás una zona de buceo que antes no estaba. Sumérgete y hallarás una cueva submarina llamada **Cueva Marina.** Dentro encontrarás al legendario **Kyogre [70] en el nivel 70.** Cuando lo captures, las inundaciones cesarán.

EL FRENTE DE BATALLA

Con el ticket que te dio papá puedes ir al puerto de Ciudad Portual o al de Ciudad Calagua y una vez allí montarte en el ferry S.S. Marea. De momento el ferry solo navega entre esas dos ciudades, pero en cuanto subas a cubierta verás a Treto quien te informará de que **en el próximo viaje podrás navegar hasta el Frente de Batalla [71]**. No olvides que cuando te trasladas entre Ciudad Portual y Ciudad Calagua el viaje se termina tras echarte un sueñito en tu camarote [72]. Mejor, así llegas más descansado.

Cuando hayas finalizado el primer viaje en el S.S. Marea, deberás volver a puerto. Una vez allí verás como entre los destinos aparece el Frente de Batalla [73]. Pues nada, ya has puesto rumbo a ese lugar y por fin te encuentras en el tan esperado Frente de Batalla [74]. Presta mucha atención porque en el frente te tocará **superar las pruebas más duras** a las que puede someterse cualquier entrenador de Pokémon.

LOS SÍMBOLOS DEL FRENTE

EDIFICIO Y AS	SÍMBOLO	RONDAS PARA EL SÍMBOLO PLATA	RONDAS PARA EL SÍMBOLO ORO
Torre Batalla: Destra	Símbolo de la Destreza	5	10
Cúpula Batalla: Tactio	Símbolo de la Táctica	5	10
Palacio Batalla: Aniceto	Símbolo del Ánimo	3	6
Dojo Batalla: Coro	Símbolo del Coraje	4	8
Fábrica Batalla: Sabino	Símbolo del Saber	3	6
Sierpe Batalla: Fortunia	Símbolo de la Fortuna	2	10
Pirámide Batalla: Valente	Símbolo de la Valentía	3	10

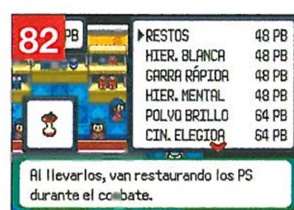


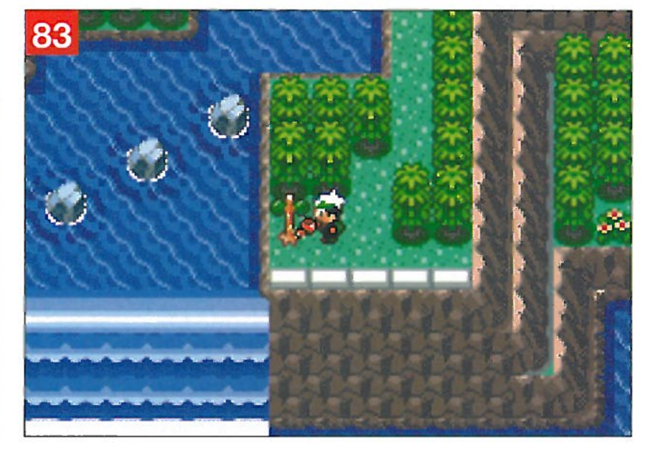












En la recepción del Frente de Batalla te entregarán **el Pase del Frente [75]** y luego aparecerá el simpático **Treto** para saludarte. ¡Por fin sabemos quien es Treto! Él ha creado todo este complejo tan flipante para que los mejores entrenadores Pokémon demuestren su valía.



Bien, antes de nada tienes que situarte en este nuevo universo Pokémon. Para ello, nada mejor que echar un vistazo al Pase del Frente y fijarte con detenimiento en el mapa [76]. Ahora, antes de entrar a luchar en los diferentes edificios y ganar Puntos de Batalla, vamos a hacer un pequeño recorrido por algunos lugares que te van a resultar de gran interés.

El primer lugar que vamos a visitar es una **pequeña casa que hay a la izquierda de la Torre de Batalla.** Dentro encontrarás una nena que cambia un Skitty por un Meowth [77]. Cuando salgas, ve a la izquierda y entra en la siguiente casa a **charlar con Treto [78]**. La primera que veas al colega con las gafas negras (hay que reconocer que el tío está de lo más fashion) **recibirás 3 Puntos de Batalla,** pero a medida que vayas ganando combates, si vuelves a charlar con él, irás recibiendo premios cada vez más majos.

Ahora dirígete a una **casita que hay a la izquierda de la Cúpula de Batalla** (bajando las escaleras) [79]. Dentro hay dos Tutores de Movimientos que enseñarán a tus Pokémon fantásticos movimientos a cambio de Puntos de Batalla [80]. Otro lugar en el que podrás canjear tus Puntos de Batalla es el **Centro del Servicio de Canje [81]**. Está al sur de la Torre de Batalla y dentro **recibirás fantásticos regalos** a cambio de tus Puntos de Batalla [82].

Aunque no lo creas, en el Frente de Batalla hay Pokémon salvajes que aún puedes capturar. Prepárate para viajar y pon rumbo al sur del Palacio de Batalla. Una vez allí fíjate en el extraño árbol que hay junto a la orilla. Usa el **Cubo Wailmer** en él [83] y verás que eso no es realmente un árbol, sino un estupendo ejemplar de Sudowoodo salvaje. ¡Menos mal que estamos aquí para avisártelo!

En fin, captúralo y a continuación salta al agua. Baja por la cascada y surfea rumbo oeste hasta que la entrada a una cueva [84]. Es la **Cueva Taller** y dentro podrás hacerte con el simpático **Smeargle**, siempre y cuando demuestres tus buenas dosis de habilidad para capturarlo.

Bien, **ahora toca luchar contra los ases del Frente del Batalla,** pero antes de nada vamos a explicar unas cosillas sobre ellos que te hará falta

POKéMON™

EDICIÓN ESMERALDA

WHISMUR

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

The Pokémon Company



POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA

RHYDON

REVISTA OFICIAL



The Pokémon Company

Nintendo

pokemon.nintendo.es







conocer. Verás, resulta que **en el Frente de Batalla hay un total de siete edificios** y en cada uno de ellos hay lo que Treto denomina un AS del frente. Sí, como lo oyes, un AS dispuesto a darte caña con sus mejores poderes.

En cada edificio del Frente se disputan diferentes modalidades de combates que te explicarán en la recepción de cada uno de ellos. Para combatir contra el AS de cada edificio, antes de nada tendrás que completar varias rondas de combates. **Cuando ganes a un AS, recibirás un símbolo** que quedará grabado en tu Pase del Frente **[85]** para la posteridad.

En total hay **catorce símbolos, siete de plata y siete de oro,** que quedarán de maravilla en tu tarjetita. La primera vez que luches contra un AS recibirás un símbolo de plata, pero si sigues insistiendo y completas varias rondas de combates, el AS volverá a aparecer de nuevo, por segunda vez, para darte la oportunidad de conseguir un **bonito símbolo de oro.** Claro que el combate será mucho más peligrosos y tendrás que poner toda la carne en el asador, pero merecerá la pena hacerte con toda la colección (nosotros desde luego ya nos hemos hecho con todos).

Bueno chaval, ya solo queda que completes tu Pokédex porque si lo haces recibirás un regalo que merece la pena. En cuanto tengas los 200 Pokémon de la región de Hoenn **ve a visitar a Abedul y tendrás la opción de hacerte con Cyndaquil, Totodile o Chikorita [90]**. Un regalo guay para un maestro total.

LOS CONSEJOS DE OAK

¡¡CAPTURA A LOS 3 REGIS!!

Ya vimos a **Regice, Registeel y Regirock** en las ediciones Rubí y Zafiro. En Esmeralda los volveremos a encontrar aunque la forma de capturarlos varía un poco. Estos son los pasos que debes seguir:

1. Ve a la **Ruta 134** y busca una zona en la que bucear.
2. Busca en el fondo una **roca con una inscripción en Braille**. Justo en ese punto sal a la superficie y te verás en la Cámara Sellada.
3. En la primera sala verás unas **piedras que te darán la clave del código Braille**. Descífralo.
4. La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: **"Cava ahora"**. Si usas Excavar sobre la inscripción, abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar está en la Ruta 114.
5. En la segunda sala hay varias inscripciones, pero la más importante es la del fondo. Esta inscripción dice: **"Primero Wailord, al final Relicanth"**. Ahora toca capturar un Relicanth y un Wailord. Para Relicanth, tendrás que bucear por el fondo del mar de las Rutas 124 a 126. Para conseguir a Wailord puedes pescar un Wailmer con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrenarlo hasta que evolucione a Wailord (nivel 40). Con Wailord y Relicanth en tu equipo vuelve a esta sala y coloca en el primer lugar a Wailord y en el último a Relicanth. Ahora lee de nuevo la inscripción y se producirá un terremoto. Ya puedes ir a por los tres Regi.
6. Ahora ve a la **Ruta 105** y haz Surf hasta una pequeña isla en la que hay una cueva. Es la **Cueva Insular**. Para entrar en la sala de Regice tienes que leer la inscripción: "Ponte junto al muro. Da una vuelta completa". Así que ya sabes, pégate al muro de la sala, da una vuelta completa y verás como la pared se derrumba.
7. En la Ruta 111 está el **Desierto de Hoenn.** Cuando tengas las **Gaf. Aislantes** podrás adentrarte en él y llegar hasta una cueva llamada **Ruinas Desierto**. En la primera sala dice: **"Izda., Izda., Abajo, Abajo. Entonces usa Golpe Roca"**. Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la izquierda, dos hacia abajo y usa Golpe Roca. En ese momento se abrirá la sala de Regirock.
8. El último legendario está en la **Ruta 120,** en una cueva llamada **Tumba Antigua**. Aquí la inscripción dice: "Quien desee lo que nosotros. Que brille en el centro". Es decir, **colócate en el centro de la sala y usa Destello.** Ahora podrás entrar en la sala de Registeel. Asunto solucionado.





EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores! Otro año estupendo para la saga Pokémon se nos va. Durante el 2005 hemos disfrutado de un montón de novedades Pokémon, pero no hay que estar triste porque el próximo año va a ser todavía mejor. El 2006 será el año en el que veremos juegos como Pokémon Ranger o las ediciones Diamante y Perla para Nintendo DS. ¡Qué ganas tengo! ¡Feliz año, entrenadores!

¿Dónde está Feraligatr?

Hola Profesor Oak. Tengo las ediciones Verde Hoja y la Rubí y estas son mis preguntillas:

1.- ¿Cómo puedo conseguir a Miltank, Sudowoodo y Feraligatr?

A ninguno de estos Pokémon los encontrarás en Verde Hoja o en Rubí. Sin embargo, sí puedes conseguirlos en otras ediciones:

Miltank: Puedes conseguirlo en Pokémon Colosseum, en Torre Colosal. También lo verás en Esmeralda, en la parte norte del nuevo área que se abre en la Zona Safari tras ganar la Liga Pokémon. Recuerda que este área está a la derecha de la entrada.

Sudowoodo: Lo verás en Pokémon Colosseum, en Cueva Pirita y también en la edición Esmeralda, en el Frente de Batalla.

Feraligatr: Este Pokémon es la evolución de Croconaw en el nivel 30. A Croconaw puedes capturarlo en Pokémon Colosseum, en Ciudad Oasis. En Esmeralda tienes que completar la Pokédex de Hoenn (no hacen falta ni Deoxys ni Jirachi) y hablar con Abedul. Como premio, podrás hacerte con Totodile y, si lo entrenas hasta el nivel 30, tendrás a Feraligatr. También puedes conseguir a Totodile como premio en Pokémon XD, pero primero tienes que ganar el Monte de Batalla.



FERALIGATR es la última evolución de Totodile. En Esmeralda te lo dará el Prof. Abedul una vez hayas completado la Pokédex de Hoenn (sin Jirachi y Deoxys).

2.- ¿Cómo puedo ver a Lapras en la Cueva Glaciada y a Magmar en el Monte Ascuas?

De Lapras ya hemos hablado en anteriores consultorios, pero volveré a repetirlo. Para encontrarlo tendrás que hacer Surf en la sala en la que viste a Lorelei, pero te advierto que es muy difícil verlo; es más, puede que te aparezcan cientos de Pokémon antes de tener la oportunidad de ver un Lapras. Por eso, si quieres a Lapras, lo mejor es que te hagas con el que te da el chaval de Silph S.A. (lo verás en el despacho en el que luchaste contra el Rival). Para ver a Magmar en el Monte Ascuas solo tienes que buscar en las zonas de hierba de la ladera, aunque recuerda que hay muy pocos y te costará encontrarlo.

3.- ¿Cómo puedo conseguir a Metagross, Shelgon, Seviper, Lunatone, Flygon, Camerupt, Aggron, Sableye y Lotad?

Eres muy amable instándome a demostrar mi sabiduría y buena memoria preguntándome dónde están... ¡nueve Pokémon! ¡Buf! Bueno, venga, vamos uno a uno:

Metagross: Este Pokémon es la última evolución de Beldum. En las ediciones Rubí, Zafiro y Esmeralda lo encontrarás en la casa de Máximo en Ciudad Algaria, pero una vez que te hayas convertido en el campeón.

Shelgon: Este Pokémon es la evolución de Bagon (en el nivel 30). Lo encontrarás en las ediciones Rubí, Zafiro y Esmeralda y para conseguirlo tienes que ir a la Cascada Meteoro, a la sala en la que está la MT02 o Garra Dragón.

Seviper: Encontrarás a este Pokémon únicamente en las ediciones Zafiro y Esmeralda. Anda por la Ruta 114, pero ten en cuenta que hay muy pocos.

Lunatone: Solo lo encontrarás en la edición Zafiro y en Pokémon XD. En Zafiro lo hallarás en la Cascada Meteoro.

Flygon: Es la evolución de Vibraba en el nivel 45, a su vez Vibraba es la evolución de Trapinch en el 35. En las ediciones Rubí, Zafiro y Esmeralda conseguirás a Trapinch en la Ruta 111 (en el desierto).

Camerupt: Es la evolución de Numel en el nivel 33. A este Pokémon lo encontrarás en Rubí, Zafiro y Esmeralda en la Ruta 112.

Aggron: Es la evolución de Lairon en el nivel 42, a su vez este Lairon es la evolución de Aron en el 32. Al pequeño Aron lo encontrarás en Pokémon XD y también en Rubí, Zafiro y Esmeralda, en la Cueva Granito.

Sableye: Lo encontrarás en Pokémon XD y en las ediciones Zafiro y Esmeralda, en la Cueva Granito y en la Calle Victoria.

Lotad: Lo encontrarás en Zafiro y Esmeralda en las rutas 102 y 114.

Ismael Falah
Zaragoza

SI QUIERES A LAPRAS, LO MEJOR ES HABLAR CON EL CHAVAL DEL DESPACHO DE SILPH S.A., DONDE LUCHASTE CONTRA EL RIVAL. ÉL TE LO DARÁ SIN NINGÚN PROBLEMA.



POKÉMON RANGER *aparecerá para Nintendo DS antes que las ediciones Diamante y Perla. En esta nueva aventura serás un guardabosques comprometido a proteger la naturaleza.*

Pokémon para la DS

Hola profesor Oak, me llamo Javier, sigo esta revista desde que sé de su existencia. Tengo todas las ediciones Pokémon, todas las máquinas (me falta la Game Boy Micro que me la compraré en breve). Me gustaría que me resolviera algunas preguntas:

1.- ¿Cuándo saldrán las nuevas ediciones Pokémon de Nintendo DS? ¿Cómo se llamarán?

Supongo que te refieres a las ediciones Diamante y Perla, pero para la DS hay muchos más juegos Pokémon que están por venir. Aquí los tienes:

Pokémon Touruze: Este juego salió el pasado octubre en Japón. En este juego tendrás que resolver puzzles usando la pantalla táctil de la DS. También tendrás un modo aventura en el que una entrenadora Pokémon llamada Lucy Ligthfoot será la protagonista.

Pokémon Mysterious Dungeon: Este juego salió en Japón el pasado 17 de noviembre y tiene dos ediciones. La edición Azul es para la Nintendo DS y la Roja para la GBA. El protagonista de la aventura se despierta una mañana convertido en un Pokémon y en un mundo habitado por Pokémon. A lo largo del juego crearás un equipo para ayudar a otros Pokémon.

Pokémon Ranger: Saldrá en Japón a lo largo del 2006, antes que las ediciones Diamante y Perla. Esta aventura es un RPG en el que el prota será un guardabosques que se ayudará de los Pokémon para defender la naturaleza.

Pokémon Diamante y Perla: Saldrá en Japón a lo largo del 2006. Lo único que sabemos de estas ediciones es que la aventura transcurrirá en una nueva región, que habrá nuevos Pokémon y que los gráficos mejorarán mucho gracias a la potencia de la DS. ¡Ah! Y que serán compatibles con todas las ediciones de la GBA.

2.- Tengo un Blissey al 100 con 651 de PS y con estos ataques: Rayo, Amortiguador, Rayo Hielo y Llamarada. No me convencen estos ataques. ¿Cuál me recomienda usted?

Ya sabes que la mejor baza de Blissey es la cantidad enorme de PS que posee. Por eso, a este Pokémon la gente suele equiparlo con Restos. Con este objeto, Blissey recuperará un montón de PS en cada turno y será mucho más complicado debilitarlo. En cuanto a sus movimientos, debo llevarte la contraria y decirte que, aunque no te convenzan, no están tan mal. Sin embargo, como el problema de Blissey es que su Defensa a los ataques físicos es muy pobre, le vendría bien recordar el movimiento Canto. De esta forma podría dormir al rival y evitar que durante varios turnos le ataquen. Si quieres, enséñale Canto en lugar de Rayo, Rayo Hielo o Llamarada. Tú eliges.

3.- En la edición Esmeralda, para tener el Misti-Ticket y el ticket misterioso para tener a Mew, ¿se tendrá que hacer otro evento como el que hicieron para tener a Deoxys?

Pues supongo que sí, pero como no tengo una bola de cristal no puedo asegurártelo.

4.- ¿Cómo podremos completar la Pokédex si nadie sabe dónde está Celebi?

De momento tu pregunta no tiene respuesta. Pero... algún día lo sabremos, ya lo verás.

Javier González Ferrer
Santa Cruz de la Palma

La belleza de Feebas

Hola Profesor Oak. Me llamo José Manuel y quisiera hacerle una pregunta:

1.- Tengo un Feebas al nivel 51 con toda la belleza alta y no me ha evolucionado. ¿Qué hay que hacer para que evolucione?

Sobre la evolución hemos hablado mucho hace un par de años cuando estaban de moda las ediciones Rubí y Zafiro. Ahora, como lo que está de moda es la edición Esmeralda, creo que es bueno recordarlo de nuevo. Además, todo lo que te voy a contar

MIS TROLAS PREFERIDAS

EL COHETE

¡Qué guay! Ya me empezáis a enviar trolas sobre la edición Esmeralda y os doy las gracias por ello. Ya sabía yo que el cohete que hay en el Centro Espacial de Algaria iba a dar mucho que hablar.

Hola Profesor: Me han dicho que en Pokémon Esmeralda existe una Cueva Cambiante en la que ocurren cosas muy extrañas. Al parecer, si la visitas con Rayquaza, Groudon y Kyogre en tu equipo, los tres Pokémon se unen para formar una bola de fuego que te absorbe. De repente, apareces dentro del cohete que hay en el Centro Espacial y te ves viajando por el espacio rumbo al planeta de Deoxys. Ojalá fuera verdad, pero creo que es una trola. ¿Usted que piensa?

Carlos Rodríguez
Madrid

¡Cachis! ¡Ojalá fuera verdad! Me encantaría ir al planeta de Deoxys, pero nada, no soy capaz de hacer que el cohete despegue. Aquí estamos Jimmy y yo, dentro del cohete del Centro Espacial de Ciudad Algaria, intentando despegar, pero me da que nos vamos a quedar con las ganas. ¡Espera! Jimmy ha descubierto un botón rojo. Venga Jimmy, púlsalo y veamos que pasa... ¡Yupiiiiiiiii! Esto está en marcha, el cohete va a despegar. Cinco, cuatro, tres, dos, uno, allá vamos, rumbo a lo desconocido... Que guay es el espacio exterior, todo flota a mi alrededor, incluido mi querido Jimmy. ¡Cómo nos lo estamos pasando! ¡Ahí va! Estoy viendo algo fuera de la nave. Es como una pelota gigante y encima tiene pintada una cara. Me da en la nariz que esa pelota es un allenígena que quiere comunicarse con nosotros.

Jajajajaja... Dice que viene del planeta Pelotancio Cuatro y cree que Jimmy es un guapo habitante de su mismo planeta. ¿Por qué será? Jajajajaja... Me da en la nariz que una pelota se ha enamorado de Jimmy. ¡Pobre Jimmy! A ver cómo sale de esta.



EL COHETE *del Centro Espacial de Ciudad Algaria parece que está listo para despegar. Lo mismo hay una manera de hacer que despegue rumbo a un planeta desconocido.*

vale tanto para Rubí y Zafiro como para Esmeralda. Bien, vamos a ello. Ya sabes que para que Feebas evolucione en Milotic hay que hacer que su belleza crezca alimentándolo con PokéCubos de sabor seco. Lo que pasa es que no vale con cualquier PokéCubo de sabor seco, ya que su eficacia puede no ser suficiente. Lo más recomendable es que uses la BAYA ALAGAMA (Ruta 115) o la BAYA MELUCE (Ruta 119) y las mezcles con la LICUABAYAS de Ciudad Calagua. Repito, no vale cualquier LICUABAYAS, tiene que ser la de Ciudad Calagua. Si lo haces, obtendrás unos PokéCubos de color añil. Alimenta a Feebas con siete u ocho de éstos PokéCubos y la próxima vez que suba de nivel, verás cómo evoluciona en Milotic.

José Manuel Navarro
Valencia



ALIMENTANDO A FEEBAS. Si quieres que Feebas evolucione a Milotic, no vale con cualquier PokéCubo. Lo mejor es que uses un PokéCubo de color añil.

La isla de Mew

Hola Profe. ¿Cómo le va? Estas son mis preguntas:

1.- ¿En Pokémon Esmeralda se puede capturar a Lugia o a Ho-oh?
Claro que sí. Desde la edición Esmeralda puedes viajar a la Roca Ombligo, al igual que ocurría con las ediciones Roja y Verde. Sin embargo, ya sabéis que para hacerlo es necesario el famoso Misti-Ticket y ya veremos cuándo podemos disponer de él en España. Espero que sea al año que viene.

2.- ¿Qué Pokémon se pueden capturar en el Frente de Batalla?
En el Frente de Batalla hay dos Pokémon salvajes. Uno es Sudowoodo y el otro Smeargle. Para hacerte con Sudowoodo, ve al sur del Palacio de Batalla y fíjate



ISLA SUPREMA es la isla en la que espera el legendario Mew. Como puedes ver, esta isla no está en los límites de Hoenn. ¿Dónde estará?

en el árbol que hay junto a la orilla. Utiliza el Cubo Wailmer y verás cómo un Sudowoodo salvaje te ataca. Tras capturar a Sudowoodo salta al agua, baja por la cascada y surfea rumbo oeste hasta que veas la entrada a una cueva. Esta cueva se llama Cueva Taller y dentro te esperan montones de Smeargle.

3.- ¿Dónde está situada la isla de Mew?
Pues nadie lo sabe. Como puedes ver en la pantalla correspondiente, la isla de Mew no está en los límites de Hoenn. ¿Dónde estará?

Francisco José Vereda
Murcia

El olor del incienso

Hola, queridos amigos de Nintendo Acción. Me llamo Ramón y soy de Albacete. Vi en la contraportada de la revista el email de la Redacción y pensé que podía mandar unas cuantas dudas de Rubí, Zafiro y Esmeralda. Me haría muy feliz que me mandaran un email con las respuesta (no duermo pensando en ellas). Es que no me llega la paga para comprar la revista y leer el Consultorio. Ahí van las preguntas:

1.- ¿En Pokémon Esmeralda puedes conseguir a Munchlax, la preevolución de Snorlax? Si la respuesta es sí, ¿dónde y cómo se consigue?
Hola majete, perdona que no te conteste por email, pero sería un jaleo si lo hiciera con todos los que pedís lo mismo, además, mola más que veáis la respuesta en la revista. ¿A que sí? Espero que algún amigo te diga que el Profesor Oak te ha contestado y que tengas algo de dinerito para comprarte este número y guardarlo para la posteridad. En cuanto a Munchlax tengo que decirte que no podemos capturarlo en Pokémon Esmeralda, pero casi seguro que lo haremos en Perla y Diamante.

2.- ¿En Pokémon Esmeralda se puede obtener la evolución de Sneasel? Si la respuesta es sí, ¿cómo y dónde se consigue? ¿Cómo se llama dicho Pokémon?
De este Pokémon conocemos sus datos físicos y su tipo (Siniestro-Hielo). Pero en cuanto a su nombre, solo sabemos que en japonés se llama Manyula. Tampoco se puede obtener en Esmeralda, pero es casi seguro que estará en las futuras ediciones Perla y Diamante.

LA EVOLUCIÓN DE SNEASEL, MANYULA, NO SE PUEDE CONSEGUIR EN ESMERALDA. PERO ES CASI SEGURO QUE ESTARÁ EN LAS EDICIONES PERLA Y DIAMANTE

3.- ¿En Pokémon Esmeralda (qué cansino soy) se puede obtener la preevolución de Sudowoodo? Si la respuesta es sí, ¿cómo y dónde se consigue?
La preevolución de Sudowoodo se llama Bonsly y pasa lo mismo que con los otros Pokémon por los que me preguntas, de momento no se pueden conseguir en ninguna edición, así que habrá que esperar a Perla y Diamante. Por cierto, hay dos nuevos Pokémon más, uno es Lucario y el otro Manene, la preevolución de Mr. Mime.

4.- ¿Para qué sirve un Incie. Suave?



INCIE. SUAVE es un objeto que hallarás en la cuarta planta de Monte Pírico. Equípalo a los Wobbuffet de la GUARDERÍA y conseguirás a Wynaut.

Este objeto vale para dos cosas. Primero, si un Pokémon lo lleva equipado hará que baje la precisión de los ataques del rival. Segundo, si llevas a una pareja de Wobbuffet a la GUARDERÍA y equipas a uno de ellos con Incie. Suave, del HUEVO que obtengas saldrá un Wynaut. Por si todavía no lo tienes, te recuerdo que el Incie. Suave se consigue en la cuarta planta del Monte Pírico.

5.- ¿Los ataques que aprende Deoxys varían dependiendo de la forma?
Sí claro, los ataques de Deoxys varían con la forma al igual que también varían sus estadísticas.

Ramón Gómez
Albacete

Rayo Solar

Hola Profesor. Me llamo Jordi, tengo 12 años y me gustaría hacerle unas preguntas sobre Pokémon Rubí, en general sobre mi partida:

1.- ¿Cuál cree que es el mejor Pokémon que hay entre los 200 de Rubí? Yo personalmente creo que el Pokémon más poderoso es Rayquaza, ¿qué opina usted?
Bueno, es cierto, Rayquaza es muy poderoso, pero te diré que entre esos 200 hay otro Pokémon que me gusta algo más que Rayquaza. Se trata de Metagross y aunque sus estadísticas son algo inferiores a las de Rayquaza, su tipo Psíquico-Acero le convierte en un Pokémon tan poderoso o más que el famoso dragón legendario.

2.- Siempre que dos Pokémon compatibles se cruzan, las estadísticas como Ataque, Defensa, etc. ... ¿aumentan o también pueden disminuir con respecto a los padres?
Los Pokémon de la GUARDERÍA suelen tener mejores estadísticas

que los Pokémon salvajes. Así que, si los padres eran Pokémon salvajes, entonces el bebé Pokémon será más fuerte que los padres. Pero no olvides que todo dependerá de cómo entrenes a ese bebé Pokémon, ya que si no lo haces bien, puede resultar más flojucho que los papás.

3.- Tengo un Gardevoir hembra con Psíquico, Come Sueños, Hipnosis y Rayo. Lo crucé con un Wobbuffet macho con Contador, Manto Espejo, Velo Sagrado y Mismodestino (recién capturado en la Zona Safari). Del HUEVO ha salido un Ralts con Gruñido, Mismodestino y Velo Sagrado. ¿Cree que debería entrenarlo? ¿Sus estadísticas mejorarán? ¿Qué ataques le pongo?
Claro que debes entrenarlo. Siempre merece la pena entrenar un Pokémon de GUARDERÍA porque al pillarlo pequeñito, se hará más fuerte que el Gardevoir que ya tienes. En cuanto a los ataques te aconsejo los siguientes: Psíquico, Rayo, Calma Mental y Reflejo (MT33) o Velo Sagrado (MT20). Si



LA MT RAYO SOLAR *la encontrarás al norte de la Zona Safari, en la orilla de un pequeño lago. Si Rayo Solar le añades Día Soleado tendrás un combo impresionante.*

Gardevoir sabe Reflejo y lo usa, puede compensar su floja Defensa frente a los ataques físicos.

4.- Tengo un Beautifly con Viento Plata, Velo Sagrado, Día Soleado y Sol Matinal. He pensado cambiarle Viento Plata por Rayo Solar, pero ¿donde está la MT Rayo Solar? También he notado que tiene unas defensas bastante bajas, ¿cómo puedo compensarlas?
Rayo Solar es la MT22 y la encontrarás al norte de la Zona Safari, en la orilla de un laguito. Para compensar sus bajos valores de defensa, puedes enseñarle Pantalla Luz (MT16, al compras en el Centro Comercial de Calagua). Con Pantalla Luz los ataques especiales (los de tipo Fuego, Agua, Eléctrico, Planta, Hielo, Psíquico, Dragón y Siniestro) reducirán su daño a la mitad. También sería conveniente que le dieras varias unidades de Hierro y de Zinc.

5.- ¿La única manera de encontrar Pokémon de colores es encontrarlos en estado salvaje? ¿No hay un método más preciso?
Pues no. Aunque no olvides que también los Pokémon que salen de un HUEVO pueden ser de colores.
Jordi Sánchez
Villajoyosa (Alicante)

ALINEACIÓN POKéMON ROJO

UN EQUIPO PARA BARRER AMIGOS

El equipo de Guillén Osuna Capitán (Madrid)

Hola Profesor, hola Jimmy, me gustaría saber qué les falta a mis Pokémon. Ahí va mi equipo del Rubí:
- **Articuno: Vuelo, Tóxico, Ventisca y Rayo Hielo.**
- **Groudon: Rayo Solar, Descanso, Terremoto y Llamarada**
- **Charizard: Demolición, Vuelo, Lanzallamas y Cuchillada**
- **Espeon: Sol Matinal, Retroceso, Psicorrayo y Psíquico.**
- **Mewtwo: Contador, Recuperación, Terremoto y Psíquico.**
- **Blaziken: Excavar, Tumba Rocas, Patada Ígnea y Gancho Alto.**

Bien, ¿qué os parece? Necesito vuestra ayuda porque no consigo derrotar a los Pokémon de mis amigos Iván, Álvaro y Carlos, son buenísimos.
Bueno, fíjate que tu equipo tiene dos Pokémon de tipo Fuego y dos Psíquicos, lo que te resta variedad y posibilidades. Deberías pensar en introducir algún cambio (por ejemplo meter un buen Pokémon Dragón). Pero, en fin, vamos a intentar mejorarlo a ver si al menos puedes derrotar a uno de tus colegas:

- **Articuno:** Ya sabes que mi filosofía es tener la mayor variedad de tipos de ataques, así se disponen de más recursos para solventar las batallas. En el caso de Articuno, tienes los ataques Ventisca y Rayo Hielo, ambos de tipo Hielo. Yo me decantaría por quitarle Ventisca dado que tiene poca precisión y enseñarle la MT17 o Protección. De esta forma Articuno podrá usar la combo Tóxico y Protección con lo que podrá envenenar al enemigo y protegerse de sus ataques mientras el rival se debilita poco a poco. Si además equipas con Restos a Articuno, entonces será genial.
- **Groudon:** Con Groudon se me ocurre algo especial. Vamos a quitarle el movimiento Descanso y a enseñarle los ataques Trueno (MT24) o Rayo (MT25). Estos ataques son de tipo eléctrico y en tu equipo no hay ningún ataque de ese tipo, así que te vendrá muy bien para luchar contra los Pokémon Voladores e incluso los de Agua. Aunque, contra ellos Groudon, al ser de tipo Tierra, puede pasarlo mal.
- **Charizard:** Pues a tu Charizard vamos a dejarlo tal cual.
- **Espeon:** Este Pokémon es fantástico, tiene velocidad, una gran Defensa Especial y también un enorme Ataque Especial. Sin embargo, flojea en el Ataque y en la Defensa de los ataques físicos. Por eso le quitará Psicorrayo y le enseñaría la MT33 o Reflejo, así los ataques de tipo físico reducirán su daño a la mitad. Nada más salir a combatir, debes hacer que Espeon use Reflejo. Y te voy a dar otro consejo más, aunque este es mejor que te lo pienses. Si haces que Espeon olvide Retroceso y le enseñas la MT16 o Pantalla Luz, tú no pares de atacar con Psíquico y verás.
- **Mewtwo:** Vamos a ver, creo que Mewtwo debería ser el primer Pokémon que sacarás a combatir, así que estaría bien que le hicieras recordar Velo Sagrado. De esta forma, durante cinco turnos estarías protegido de los ataques de cambio de estado del rival. Puedes enseñárselo en lugar de Contador. También pienso que deberías eliminar el ataque Terremoto, a fin de cuentas este ataque lo conoce Groudon y en sus manos es mucho más efectivo que en las de Mewtwo. Si te fijas bien, en tu equipo no hay ningún ataque de tipo Agua, así que, aunque te parezca extraño, creo que deberías enseñarle la MT03 o Hidropulso. Este ataque tiene una potencia de 60 y bueno, no es muy allá, pero puede aprenderlo Mewtwo y te puede ayudar cuando te enfrentes a Pokémon de fuego, tierra o roca. No olvides que con este ataque tienes muchas posibilidades confundir al rival y eso suele dar ventaja en un combate.
- **Blaziken:** Bueno, en principio a Blaziken no le vamos a cambiar nada, aunque no me gusta mucho su ataque Excavar.

Bueno chaval, ya ves que tu equipo puede mejorar un poquito. No sé como son los rivales a los que te enfrentas, aunque espero que tengas suerte y al menos se lo pongas algo más difícil a tus colegas. Un saludo.



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella

Isolina Martínez Coello (Tenerife). 4 años

Oak: –Bonito dibujo el de la pequeñuela Isolina, ¿eh? En solo 4 años que lleva en este mundo, ha aprendido suficiente para poder dibujar a Pikachu, escribir Pokémon y... ¡ganar su Pokémon-Mini!





¡POKéMON MINI!

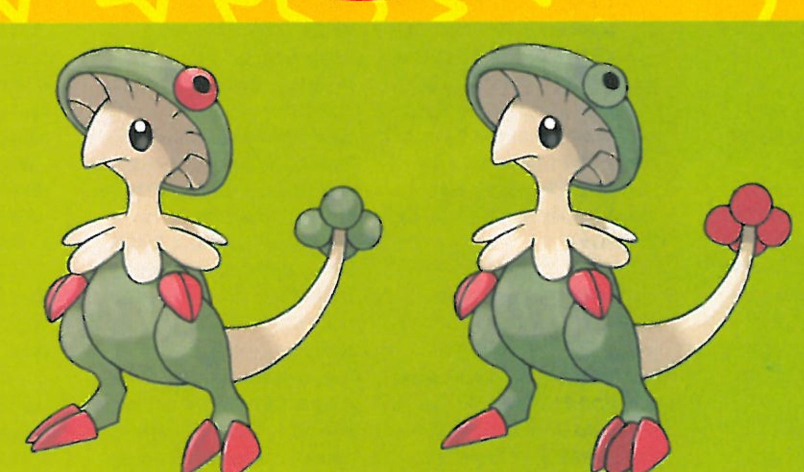
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

¡Participa y Gana!



Este mes regalamos estas molonas libretas, con un montón de Pokémon, a todos los que han participado en la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Breloom (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves).

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon y... ¿más, dices? Pues adivina qué Pokémon ganaría cada combate si solo usaran ataques de sus tipos.









Misdreavus vs Jigglypuff







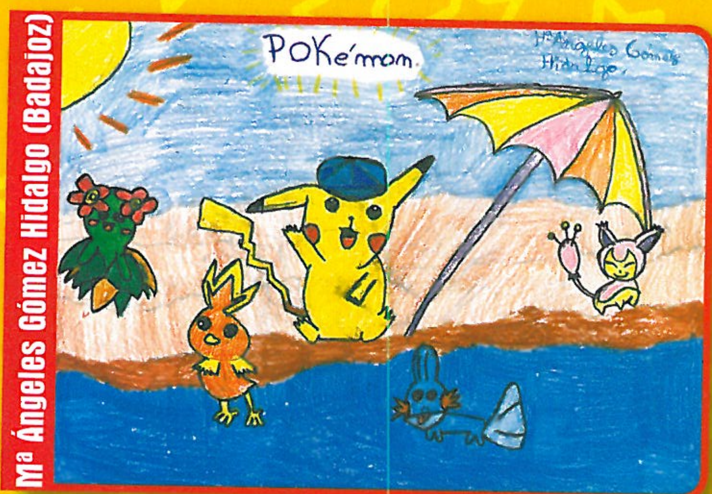




Suicune vs Larvitar

Verónica Benenati Haya (Burgos)





Mª Ángeles Gómez Hidalgo (Badajoz)



PokéArtista



¡UN «POKéMON ESMERALDA» DE REGALO PARA EL POKé ARTISTA!

Daniel Sánchez Reverte (Murcia)

Oak: –¡Pues sí, Dani! Tú no creías que pudiera pasar, pero has mandado el mejor dibujo de este mes y, por consiguiente, has resultado... Jimmy: –¡TE VAS A LLEVAR EL PREMIAZO, UN JUEGAZO PARA CUBE QUE...! Oak: –¡Que no, listo, que no tiene CUBE y quiere un juego de GBA!

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3



4



5



PODER PSÍQUICO

Jimmy: –Oye, Mari, ¿no tendrás por ahí algunos recipientes cristalinos y de cristal, que sirvan para guardar materias en estado semisólido o gel, y que me puedas prestar por un tiempo prudencial, verdad? Mari: –Y... ¿y por qué no me pides tarros, tio enrevesado? Jimmy: –Sí. Pues... dejadme tarros, si lo tenéis a bien.





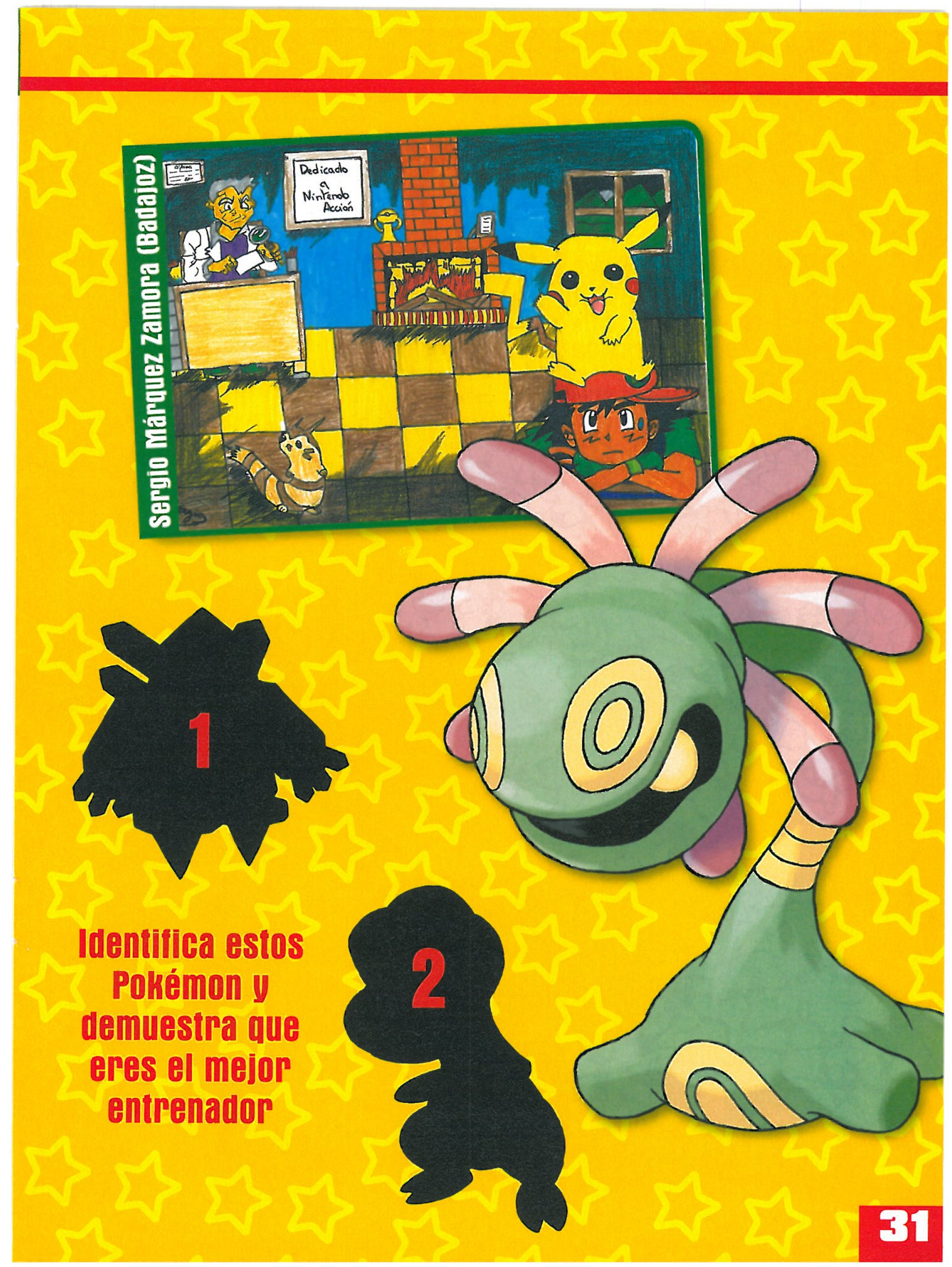


¡Esta es la sopa Pokémon más difícil que hayas visto! ¿Por qué? Pues porque, además de los diez Pokémon que te piden que encuentres, hay muchos más que no valen. ¡Verás que risas te echas!

Supersopa de letras Pokémon

M	L	I	A	H	C	A	O	B	R	A	B	A
N	I	N	E	T	A	L	E	S	A	S	A	P
I	N	G	I	A	C	A	S	C	O	O	N	M
N	O	G	H	I	U	F	C	A	C	N	E	A
A	O	X	O	T	S	U	D	U	S	O	T	Z
R	N	T	I	O	Y	U	H	C	A	K	I	P
I	E	F	E	R	O	E	L	A	L	G	M	A
T	L	A	L	I	R	O	N	D	Z	O	O	K
Y	O	N	P	B	A	G	O	A	U	L	R	A
I	R	A	M	A	R	I	G	T	L	E	A	L
N	O	O	R	U	L	O	C	O	P	M	T	A
M	L	Z	U	N	O	O	C	L	I	S	O	N
A	T	A	W	N	M	E	O	P	X	A	T	U

Encuentra los Pokémon del 11 al 20 de la edición Esmeralda



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



¡Un Pokéscultor!



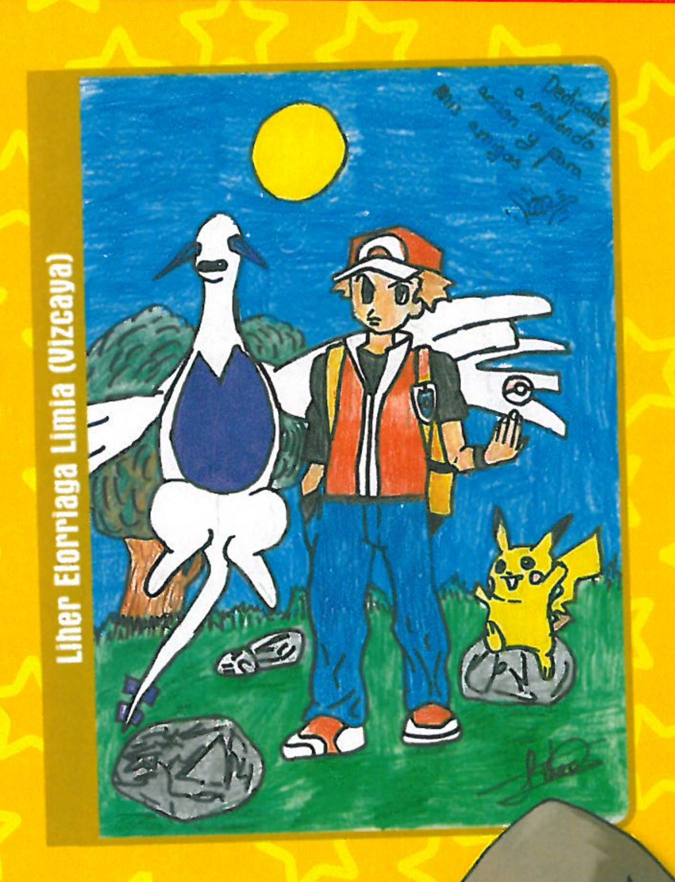
José Luis Fernández López (Alicante)

Oak: –¡Esto sí que es un Pokémaníaco! ¡El gran José Luis se ha fabricado (¡¡¡él solito!!!) todos estos muñecos Pokémon! Empezó con Ditto en 1999, y acaba de terminar a Entei. ¡Qué arte!

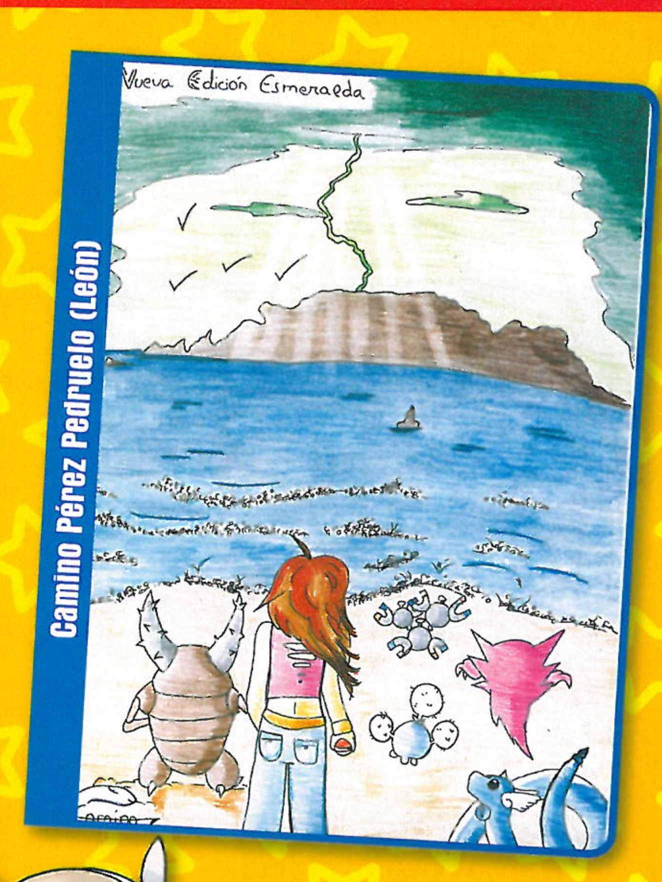




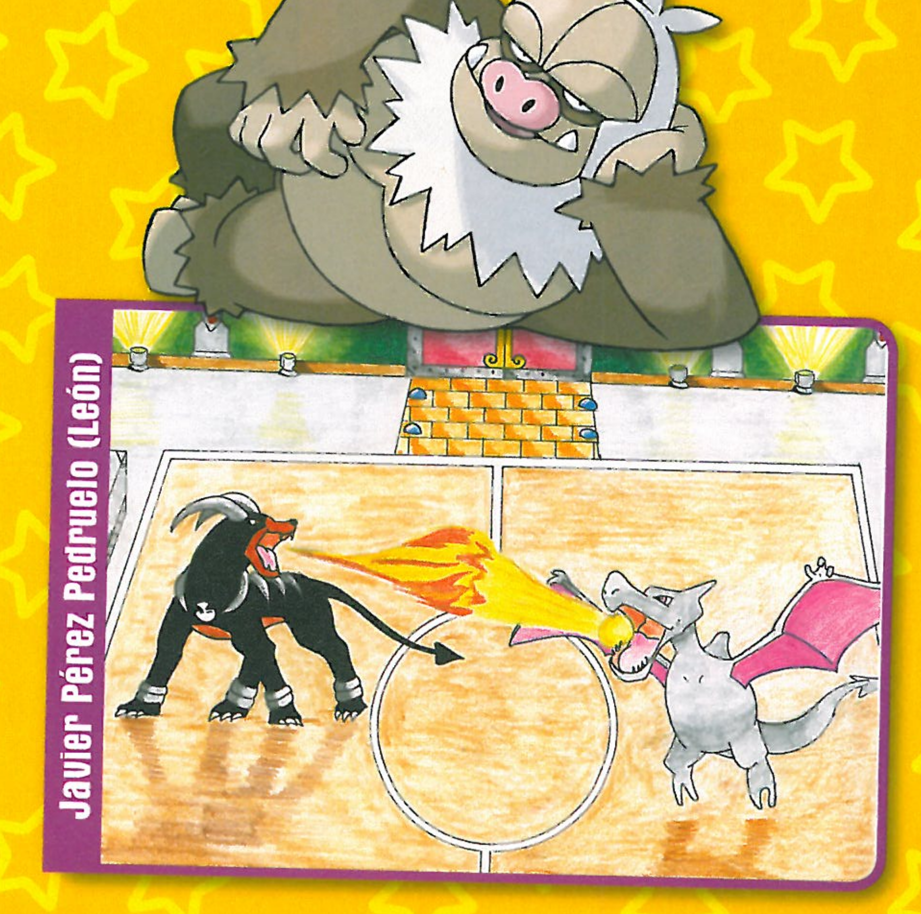
Fabián Chiriverella (Gran Canaria)



Liher Elorriaga Limia (Vizcaya)



Camino Pérez Pedruelo (León)



Javier Pérez Pedruelo (León)



¡Otros dos Pokémon Inventados!

Jimmy: –¡La gente inventa que da gusto y Saray García, de León, más! ¡Su Snealers es un Pokémon de Campo, con boina, saludo fácil y... Mari: –¿No tenía yo café en grano, en este tarro? Jimmy: –¡Muy ricos, los quicos negros, pero el Zéziro de Martín Vázquez, de A Coruña... más!

#Nº 388 SNEALERS
POKÉMON DE CAMPO

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	PLACAJE	NORMAL
Básico	GRUÑIDO	NORMAL
Basico	HIDROPULSO	AGUA
15	COLA FERREA	ACERO
20	REFUGIO	AGUA
29	MIMÉTICO	NORMAL
35	TRITURAR	SINIESTRO
43	LLANTO FALSO	SINIESTRO
65	GARRA DEL MIEDO	NORMAL
99	BROMA INTIMIDADORA	FANTASMA

ZÉZIRO



NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	[illegible]	acero
Básico	[illegible]	acero
Nv 10	[illegible]	psíquico
Nv [illegible]	[illegible]	acero
Nv [illegible]	[illegible]	normal
Nv [illegible]	[illegible]	psíquico
Nv [illegible]	[illegible]	normal
Nv [illegible]	[illegible]	normal
Nv [illegible]	[illegible]	psíquico
Nv 52	psíquico	psíquico
Nv 60	[illegible]	acero
Nv 72	[illegible]	psíquico
Nv 79	[illegible]	normal

Movimientos Huevo	
Nombre	Tipo
Esfuerzo	normal
[illegible]	normal
Otra vez	normal
[illegible]	normal
Estímulo	normal

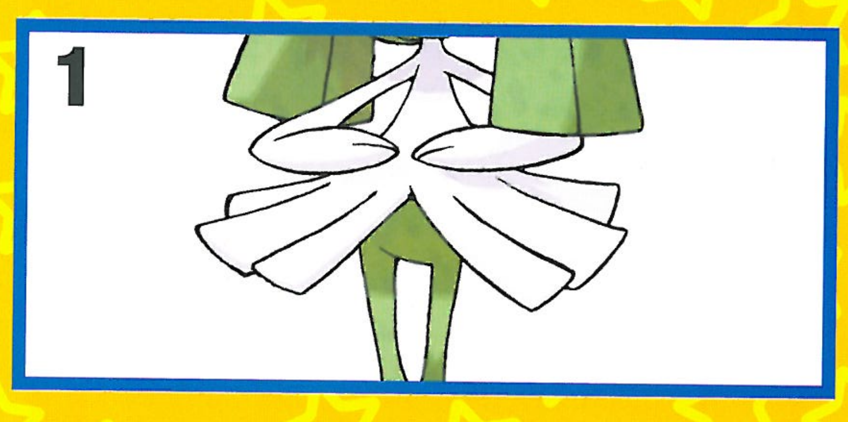
Tipo: Acero - Psíquico	
[illegible]	
Evolución: No tiene	
Grupo huevo: [illegible]	
Altura 1,20 m	Peso 75 Kg.

Eva García Ramo (Guadalajara)



¿Quién es quién?

Jimmy: –¡Mari! ¡Mariiii! ¡MAAAAARIIIIAAARGH! Mari: –¡¿Qué pasa, desquicie con patas?! Jimmy: –Que he ido a limpiar la ventana de mi cubil, por primera vez en la vida, y... ¡mira, hay monstruos! Mari: –¡Si son Pokémon, tonto! Uno es... y el otrooo...







Ignacio García Ascaso (Zaragoza)

LLAMADAS

(¡Eh, usted!)

¡Participa!

¿Tienes dibujos, fotos o algo Pokémon y te gustaría verlo publicado en la revista? Pues mándanoslo a:
Revista Pokémon
C/ Los Vascos, 17
C.P. 28040 MADRID
¡Y pon "dibujo Pokémon", "foto" o lo que mandes, en una esquina del sobre!

Soluciones pasatiempos

Diferencias Breloom



Combate Total

Los ganadores son: 1. Murkrow 2. Jigglypuff 3. Tangela 4. Suicune

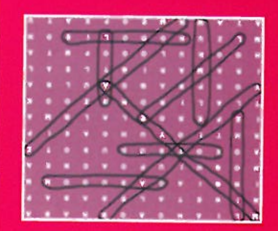
Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Mysterious Dungeon (GBA)
2. Pokémon Oro y Plata (GBC)
3. Pokémon Torouze (DS)
4. Pokémon XD (GC)
5. Pokémon Ranger (DS)

Poder Psíquico

Es Metagross... Si dices "dame tarros", pues parece que dices Metagross, ¿no?

Super Sopa Pokémon



Siluetas

1. Regice 2. Bagon

¿Quién es quién?

1. Kirlia 2. Azurill